

**PENERAPAN MULTIMEDIA *LEARNING* TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPA DI KELAS IV SDN  
002 KUANTAN HILIR KABUPATEN  
KUANTAN SINGINGI**



**OLEH**

**FEBRITA ELA FATU MULIA ALTA  
NIM. 10818001623**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM  
RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**

**PENERAPAN MULTIMEDIA *LEARNING* TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPA DI KELAS IV SDN  
002 KUANTAN HILIR KABUPATEN  
KUANTAN SINGINGI**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I)



Oleh

**FEBRITA ELA FATU MULIA ALTA**

**NIM. 10818001623**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**

## ABSTRAK

Febrita Ela Fatu Mulai Alta, (2013) : Penerapan Multimedia Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas IV SDN 002 Kuantan Hilir Kabupaten Kuantan Singingi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Diantaranya 1) dari 21 orang siswa, 6 siswa atau sekitar 28,6% siswa yang menguasai materi pelajaran IPA yang diajarkan guru, 2) siswa tidak mampu menjawab umpan balik yang diberikan oleh guru, hal ini terlihat 60% siswa tidak memahami materi. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan multimedia *learning* pada mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar Negeri 002 Kuantan Hilir. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 002 Kuantan Hilir tahun pelajaran 2013-2014 dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang, laki-laki berjumlah 9 orang dan perempuan berjumlah 12 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar Negeri 002 Kuantan Hilir dengan penerapan pembelajaran multimedia *learning*. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: 1) perencanaan/persiapan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, 4) refleksi. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui tes hasil belajar, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data melalui aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum tindakan sebesar 61,9% atau 13 orang yang tuntas. Pada siklus I aktivitas guru memperoleh skor 20 (sempurna) dan aktivitas siswa 75 (tinggi), dan hasil belajar siswa mencapai 71,4%. Melalui perbaikan siklus II aktivitas guru meningkat dengan skor 23 (sangat sempurna), aktivitas siswa 87 (Tinggi) dan hasil belajar siswa mencapai 85,7% keadaan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA dikatakan meningkat dengan menggunakan pembelajaran multimedia *learning*.

Kata kunci: Hasil belajar dan pembelajaran multimedia *learning*



## **ABSTRACT**

**Febrita Ela Fatu Mulai Alta (2013): The Implementation of Multimedia Learning Toward The Increasing of Students' Learning Results at Natural Studies at the Fourth Year Students of State Elementary School 002 Kuantan Hilir the Regency of Kuantan Singingi.**

The study was motivated by the low of students' learning results of natural studies. The background could be categorized as follows: 1) among 21 students, 6 students or 28.6% mastered the material of natural studies, 2) the students were not able to respond the questions from the teacher or 60% of students did not master the material. The objective of this study was to increase students' learning results through the implementation of multimedia learning at natural studies at the fourth year students of state elementary school 002 Kuantan Hilir the regency of Kuantan Singingi. The subject of this study was fourth year students of state elementary school 002 Kuantan Hilir the regency of Kuantan Singingi of academic year 2013-2014 numbering 21 students, 9 male students and 12 female students. As the object of this study was students' learning results at natural studies at the fourth year students of state elementary school 002 Kuantan Hilir through the implementation of multimedia learning. The stages of the study were 1) preparation of action, 2) the implementation of action, 3) observation and 4) reflection. The data of this study was collected using test of learning results, observation and documentation. The techniques used in collecting the data were teacher's activities and students' activities and learning results. Based on the results of study that students' learning prior action was 61.9% or 13 students succeed. At the first cycle the score of teachers' activities was 20 (perfect) and students' activities was 75 (high) and students' learning activities was 71.4%. At the second cycle teachers' activities increased and the score was 23 (more perfect), students' activities was 87 (high) and students' learning results was 85.7%. This showed that the process of learning natural studies was increased using multimedia learning.

**Keywords : Learning Results and Multimedia Learning**

**فبريتا إيلا فاتو موليا ألتا (2013): تطبيق الدراسة الوسائط المتعددة إلى ترقية الحصول  
الدراسية لدى الطلاب في درس العلوم الكونية  
لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية  
002 كونتان هيلير منطقة كونتان سيغيغي.**

كانت الدوافع وراء هذه الدراسة إنخفاض الحصول الدراسية لدى الطلاب في درس العلوم الكونية و منها (1) سيطر نحو 6 طلاب من 21 طالبا أو بقدر 28،6 في المائة على درس العلوم الكونية، (2) لا يقدر الطلاب على الاستجابة من المدرس و أن 60 في المائة لا يفهمون الدرس. بالأساس على المشكلة السابقة فتهدف الدراسة لترقية الحصول الدراسية من خلال تطبيق الدراسة الوسائط المتعددة في درس العلوم الكونية لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 002 كونتان هيلير منطقة كونتان سيغيغي. الموضوع في هذه الدراسة طلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 002 كونتان هيلير في العام الدراسي 2013-2014 بقدر 21 طالبا، 9 طلاب و 12 طالبات بينما الهدف في هذه الدراسة تطبيق الدراسة الوسائط المتعددة إلى ترقية الحصول الدراسية لدى الطلاب في درس العلوم الكونية لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 002 كونتان هيلير منطقة كونتان سيغيغي. الخطوات في هذه الدراسة هي (1) إعداد الإجراء، (2) تنفيذ الإجراء، (3) الملاحظة و (4) التأمل. تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة هي الاختبار من الحصول الدراسية، الملاحظة و التوثيق. تقنية تحليل البيانات من خلال أنشطة المدرسين و الطلاب و الحصول الدراسية. بالأساس على حصول البحث أن الحصول الدراسية لدى الطلاب قبل الإجراء بقدر 61،9 في المائة أو 13 طالبا كانوا ناجحين. و في الدور الأول كانت أنشطة المدرسين بقدر 20 (كامل) و أنشطة الطلاب 75 (مرتفع)، و الحصول الدراسية لدى الطلاب تصل إلى 71،4 في المائة. ثم بعد التصحيح في الدور الثاني كانت أنشطة المدرسين تترقى و تصل إلى 23 (حسن الكمال)، و أنشطة الطلاب 87 (مرتفع) و الحصول الدراسية لدى الطلاب 85،7 في المائة و تدل هذه الحالة على أن عملية تعليم العلوم الكونية تترقى باستخدام الدراسة الوسائط المتعددة.

**الكلمات الدليلية : الحصول الدراسية و الدراسة الوسائط المتعددة**



## **PENGHARGAAN**

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Penerapan Multimedia Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SDN 002 Kuantan Hilir Kabupaten Kuantan Singingi”.

Karena keterbatasan ilmu pengetahuan yang peneliti miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati lapang peneliti menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Dalam penulisan skripsi ini juga tidak lupa dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan ribuan terima kasih kepada Ayahanda Wardi dan Ibunda Hasmidah, yang selalu mendoakan penulis serta memberikan motivasi, tenaga dan materinya yang tidak terhingga demi keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, Kakakku Hastri Yanti Alta S.Sos, Abang Efrizal S.Sos dan Adinda Wanda Trio Hardina Alta yang selalu menjadi semangat dalam hati serta keluarga besar penulis yang selalu memberikan motivasi. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir Karim selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta jajarannya.
2. Bapak Drs. H. Promadi, MA, P.hD selaku Caretaker Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
3. Ibu Sri Murhayati, M.Ag selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Susilawati, M.Pd selaku pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, waktu dan pikiran dalam penulisan skripsi hingga selesai.



5. Bapak Masyhuri , selaku Kepala Sekolah SDN 002 Kuantan Hilir yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian dan sekaligus majelis guru yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.
6. Seluruh Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Suska Riau yang telah membekali ilmu kepada peneliti.
7. Teman-teman PGMI angkatan 2008 yang telah memberikan pengalaman hidup selama masa perkuliahan.
8. Sahabat-sahabat penulis kak murti, kak iis, wiwik, yani, eci, fira, yang selalu ada dalam suka dan duka memberi semangat dalam penulisan skripsi ini
9. Rekan-rekan yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang tersebut di atas peneliti mengucapkan terima kasih, semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT, Amin...

Pekanbaru,     Maret 2013

Febrita Ela Fatu Mulia Alta

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PENGHARGAAN</b> .....	iii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
 <b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Definisi Istilah.....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
 <b>BAB II      KAJIAN TEORETIS</b>	
A. Multimedia <i>Learning</i> .....	8
B. Teori Kognitif tentang Multimedia <i>Learning</i> .....	9
C. Manfaat dan Karakteristik Multimedia Pembelajaran ...	10
D. Hasil Belajar.....	12
E. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	15
F. Hubungan Multimedia <i>Learning</i> dengan Hasil Belajar .	16
G. Penelitian yang Relevan.....	16
H. Hipotesis Tindakan.....	18
I. Indikator Keberhasilan .....	18
 <b>BAB III      METODE PENELITIAN</b>	
A. Subjek dan Objek Penelitian .....	20
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	20
C. Rancangan Penelitian .....	20
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data .....	23
E. Teknik Analisis Data.....	24
 <b>BAB IV      HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Setting Penelitian .....	28
B. Hasil Penelitian .....	32
C. Pembahasan.....	55

**BAB V    PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	62
B. Saran.....	62

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan suatu bangsa karena pendidikan adalah proses transformasi budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya termasuk didalamnya keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai-nilai serta pola perilaku tertentu. Dalam arti luas, pendidikan mencakup setiap proses dalam pembentukan pikiran, karakter, atau kapasitas fisik seseorang. Proses tersebut berlangsung seumur hidup karena seseorang harus mempelajari cara berpikir dan bertindak yang baru dalam setiap perubahan besar dalam hidup ini. Selama itu pendidikan harus berorientasi ke masa depan dengan memperhatikan tuntutan zaman yang ditandai dengan persaingan yang sangat kompleks.

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini guru dengan sadar merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang disusun dalam bentuk kurikulum dan divariasikan dengan penggunaan multimedia pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru sebagai pusat informasi dan sekaligus penggerak arus teknologi bagi peserta didik.

Arus informasi dan teknologi menjadi kekuatan dan kekuasaan yang dapat menentukan dinamika kehidupan masa kini. Menurut Alvin Toffler

mengatakan bahwa ”*siapa yang menguasai informasi maka ia akan menguasai kehidupan*”. Shimon Peres pun berpendapat bahwa di era informasi, ada tiga kekuatan yang dominan: 1) ilmu pengetahuan, 2) teknologi sebagai penerapan ilmu pengetahuan, 3) informasi. Ketiga dominasi kekuatan ini tidak mengenal batas-batas teritorial bangsa dan negara, kekuatannya bagaikan arus gelombang yang tidak ada yang dapat menghentikan dan menghambatnya.<sup>1</sup>

Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar (PBM) dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi siswa akan lebih bermakna. Sejak beberapa tahun belakangan ini teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi. Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Sumber pesan, pesan, saluran atau media dan penerima pesan merupakan komponen-komponen komunikasi<sup>2</sup>.

Sejalan dengan kemajuan tersebut, maka dewasa ini pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan itu terjadi karena terdorong adanya pembaharuan dan perkembangan media pendidikan, sehingga di dalam pengajaran guru selalu

---

<sup>1</sup>Luluk Khotimah. *Pendidikan dan Peradaban Bangsa*, [www.luluk-khotimah.blogspot.com](http://www.luluk-khotimah.blogspot.com), 2009, diakses tanggal 22 Mei 2012.

<sup>2</sup> Arief Sadiman, et al. *Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), h. 11.

ingin menemukan metode dan peralatan baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi semua siswa. Bahkan secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa pembaharuan dalam sistem pendidikan yang mencakup seluruh komponen yang ada. Pembangunan di bidang pendidikan akan ada artinya apabila dalam pendidikan dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan menerapkan konsep pembelajaran yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut digabungkan, maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Penggunaan multimedia pembelajaran, tidak terlepas dari media pembelajaran, hal ini terkait dengan pengertian multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.<sup>3</sup> IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam, dimana segala hal yang berhubungan lingkungan

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 171.

tempat kita hidup dibahas. Seperti yang dijelaskan dalam surat Al Baqarah ayat

17 yaitu :



Artinya : Perumpamaan mereka seperti orang-orang yang menyyalakan api, setelah menerangi sekelilingnya, Allah menyapakan cahaya (yang menyinari) mereka dalam kegelapan, tidak dapat melihat.(QS. Al-Baqarah : 17)

Kemudian juga dijelaskan dalam surat An Nahl ayat 65 yaitu:



Artinya : Dan Allah menurunkan air hujan dari langit dan dengan air itu dihidupkan-Nya bumi yang tadinya sudah mati. Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang mendengarkan (pelajaran).(QS. An Nahl : 65)

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Mata pelajaran IPA memiliki karakteristik penyajian konsep yang banyak menggunakan gambar, bagan dan skema maupun penjelasan proses. Oleh sebab itu, dalam penyajian pembelajaran IPA tidak cukup hanya penjelasan konsep yang disajikan guru melalui metode ceramah saja, namun dapat divariasikan dengan menggunakan media yang meliputi gambar, teks, grafis, suara dan animasi terintegrasi yang disebut Multimedia.

<sup>4</sup> Lihat Q.S : Al-Baqarah (2) : 17

<sup>5</sup> Lihat Q.S : An Nahl (16) : 65

Berdasarkan hasil pengamatan sebelumnya di SD Negeri 002 Kuantan Hilir pada pembelajaran IPA, guru mengajarkan mata pelajaran IPA belum menggunakan media yang sesuai dengan materi pembelajaran IPA. Dalam menjelaskan materi pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dengan siswa yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru serta mencatat semua yang dicatatkan guru di papan tulis. Guru melakukan sesi tanya jawab kepada siswa, apabila siswa ada yang bertanya. Belum optimalnya pembelajaran IPA yang guru lakukan berdampak pada hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

1. Dari 21 orang siswa, 6 siswa atau sekitar 28,6% siswa yang menguasai materi pelajaran IPA yang diajarkan guru.
2. Siswa tidak mampu menjawab umpan balik yang diberikan oleh guru, hal ini terlihat 60% siswa tidak memahami materi.

Berdasarkan gejala yang tersebut di atas sebagai alternatif maka selain metode yang bervariasi guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik. Salah satu jenis media yang dapat digunakan adalah multimedia *Learning*. Teori kognitif tentang multimedia *learning* berasumsi bahwa sistem pemrosesan informasi dalam diri manusia meliputi saluran ganda untuk pemrosesan *pictorial/visual* dan *auditori/verbal*<sup>6</sup>.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “PENERAPAN MULTIMEDIA *LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA

---

<sup>6</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*. (Surabaya: Itspress, 2009). h. 11.



MATA PELAJARAN IPA DI KELAS IV SD NEGERI 002 KUANTAN  
HILIR KABUPATEN KUANTAN SINGINGI”.

**B. Definisi Istilah**

1. Multimedia *learning* adalah pembelajaran dari kata-kata dan gambar-gambar. Yang dimaksud dengan kata di sini adalah materi yang disajikan dalam *verbal form* atau bentuk verbal, misalnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Yang dimaksud dengan gambar adalah materi yang disajikan dalam bentuk *pictorial form* atau bentuk gambar<sup>7</sup>.
2. Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya<sup>8</sup>. Hasil belajar yang dimaksud adalah skor atau nilai yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diperoleh dari tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran.

**C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian yaitu, “Bagaimanakah penerapan multimedia *learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 002 Kuantan Hilir”?

**D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan

---

<sup>7</sup> *Ibid.* h. 3.

<sup>8</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), 2004, h. 4.

multimedia *learning* pada mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar Negeri 002 Kuantan Hilir.

## 2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti lain yang ingin menindak lanjuti hasil penelitian ini.

- a. Bagi guru dengan dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini, guru dapat sedikit demi sedikit mengetahui model pembelajaran apa yang dapat meningkatkan dan memperbaiki sistem pembelajaran di kelas, sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh siswa atau guru diselesaikan.
- b. Bagi siswa salah satu usaha untuk mengembangkan daya pikir dan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran IPA.
- c. Bagi sekolah hasil penelitian ini akan memberikan masukan untuk menentukan pembelajaran apa yang lebih baik dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran IPA.
- d. Bagi peneliti dapat mengembangkan wawasan keilmuan penulis dalam melakukan pembelajaran.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

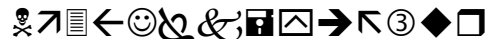
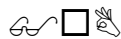
#### A. *Multimedia Learning*

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.<sup>9</sup>

Selain itu menurut Azhar Arsyad multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 151 yaitu:



<sup>9</sup> Niken Ariani, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2010), h.25-26.



Artinya: sebagaimana kami telah mengutus kepadamu seorang Rasul (Muhammad) dari (kalangan) kamu yang membacakan ayat-ayat Kami, menyucikan kamu, dan mengajarkan kepadamu Kitab (Al-Qur'an) dan Hikmah (Sunnah), serta mengajarkan apa yang belum kamu ketahui.(QS. Al-Baqarah : 151)

Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.<sup>11</sup> Hal senada dinyatakan oleh Robin dan Linda dalam Niken Ariani multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.<sup>12</sup>

Herwin Hamid menjelaskan Multimedia pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Oleh karena itu pengembang perlu memahami konsep, model, prinsip, desain, dan evaluasi multimedia pembelajaran.<sup>13</sup>

Adanya penerapan pembelajaran multimedia ini, diharapkan siswa dapat menggunakan teknologi dengan baik, terutama seperti komputer. tidak hanya itu diharapkan siswa mampu menerima pelajaran dengan baik, sehingga hasil belajar yang di dapat akan meningkat.

---

<sup>10</sup> Lihat QS. Al-Baqarah (2) : 151

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Loc. Cit*, h. 171.

<sup>12</sup> Niken Ariani, *Op.Cit*, h. 11.

<sup>13</sup> Herwin Hamid, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Flash pada Mata Pelajaran Ipa Fisika Meteri Gerak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*.Tesis. Universitas Negeri Surabaya, 2012, h. 5.

## **B. Teori Kognitif Tentang Multimedia *Learning***

Pemilihan materi yang relevan terjadi saat murid memberikan perhatian pada kata-kata dan gambar yang memadai dalam materi tersaji. Proses ini antara lain melibatkan upaya untuk membawa materi dari luar ke dalam komponen memori kerja dalam sistem kognitif.<sup>14</sup>

Lingkungan multimedia sebagai lingkungan yang materinya disajikan dalam lebih dari satu format, misalnya dalam kata-kata dan gambar. Agar pembelajaran penuh makna (*meaningful learning*) terjadi dalam lingkungan multimedia, orang yang belajar harus melibatkan diri ke dalam lima proses kognitif: (1) memilih kata-kata yang relevan, (2) memilih gambar yang relevan, (3) menata kata-kata yang terpilih ke dalam model mental verbal, (4) menata gambar-gambar yang terpilih, (5) memadukan representasi verbal dan visual dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

## **C. Manfaat Dan Karakteristik Multimedia Pembelajaran**

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran multimedia jelas lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar (ceramah) dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat lebih termotivasi dan terdorong dan belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja (sangat fleksibel), serta sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan.<sup>15</sup>

Manfaat di atas akan gampang direalisasikan mengingat terdapat keunggulan dari metode multimedia pembelajaran, yaitu:

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan sebagainya.

---

<sup>14</sup> Richard E. Mayer, *Op.Cit*, h. 77-78.

<sup>15</sup> Niken Ariani, *Op.Cit*, h. 26.

- b. Memperkecil bendayang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung dan lain-lain.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga dan masih banyak lagi.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dan lain-lain.
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.<sup>16</sup>

Adapun karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.

---

<sup>16</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h. 52.

- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.

Pelaksanaan multimedia pembelajaran ini melalui beberapa tahapan yaitu :

- a. Guru melibatkan siswa dalam tugas spesifik sembari turut serta dalam pengajaran.
- b. Guru mendorong siswa untuk menggunakan perangkat itu sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka.
- c. Guru meminta siswa untuk membuat presentasi.
- d. Guru mendorong siswa untuk menciptakan pengalaman belajar bagi rekan mereka untuk memperluas pengalaman mereka sendiri.
- e. Guru mengadakan penilaian seperti ujian dan presentasi untuk menilai keberhasilan mereka dalam pembelajaran.<sup>17</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berpusat pada siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer.

#### **D. Hasil Belajar**

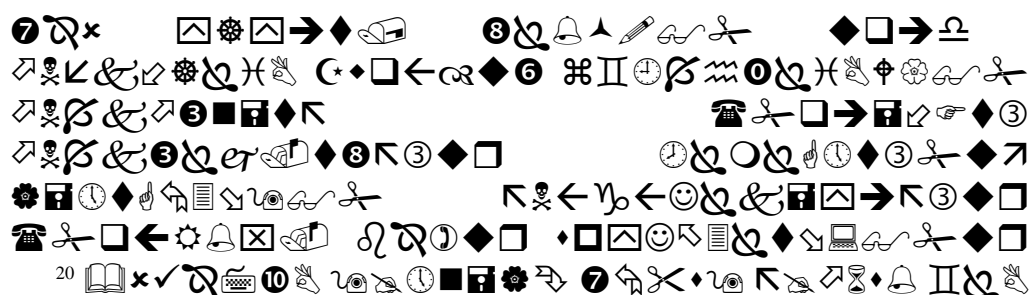
Hasil belajar didapat dari proses belajar yang ditandai oleh adanya perubahan pada diri seseorang. Belajar dengan perubahan adalah dua gejala yang saling terkait, dimana belajar sebagai proses dan perubahan sebagai bukti

---

<sup>17</sup> Sharon E. Smaldino, *Instructional Technology And Media For Learning*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 192.

atau hasil dari proses belajar tersebut. Perubahan tingkah laku bisa berupa perubahan yang bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan nilai dan sikap.

Menurut Slameto belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya<sup>18</sup>. Lebih jauh Slameto mengungkapkan bahwa perubahan tingkah laku tersebut mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) perubahan terjadi secara sadar; (2) perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional; (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif; (4) perubahan dalam belajar bersifat sementara; (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah; (6) perubahan mencakup seluruh aspek atau tingkah laku (sikap, keterampilan, dan pengetahuan)<sup>19</sup>. Dari proses belajar tersebut akan timbul penilaian yang diberikan menyangkut penilaian terhadap pendidikan, kegiatan siswa, dan hasil belajar. Seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Jumu'ah ayat 2 yaitu:



Artinya: Dialah yang mengutus seorang Rasul kepada kaum yang buta huruf dari kalangan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-

<sup>18</sup> Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1987), h. 2.  
<sup>19</sup> *Ibid*, h. 2-3.  
<sup>20</sup> Lihat Q.S : Al- Jumu'ah (62) : 2



ayat-Nya, menyucikan (jiwa) mereka dan mengajarkan kepada mereka Kitab dan Hikmah (sunnah), meskipun sebelumnya, mereka beber-benar dalam kesesatan yang nyata.(QS. Al-Jumu'ah : 2)

Inti penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Proses pemberian nilai tersebut berlangsung dalam bentuk interpretasi yang diakhiri dengan *judgment*. Interpretasi dan judgment merupakan tema penilaian yang menerapkan adanya suatu perbandingan antara kriteria dan kenyataan dalam konteks situasi tertentu. "Menurut Hamalik " hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, perubahan dalam sikap, keterampilan, menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani<sup>21</sup>".

Menurut Sudjana dan Rivai, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya<sup>22</sup>. Kemudian Djamarah mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok, hasil tidak akan pernah ada selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan<sup>23</sup>. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), keberhasilan belajar diukur dengan standar ketuntasan yaitu suatu anggapan bahwa peserta didik sudah mengerti dan menguasai materi yang diajarkan.

---

<sup>21</sup> Oemar Hamalik. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. (Jakarta: Bumi Aksara 2001), h. 21.

<sup>22</sup> Nana Sudjana dan Ahamad Rivai. *Teknologi Pengajaran.*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001), h. 148.

<sup>23</sup> Syaiful Bahri Djamarah. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. (Surabaya: Usaha Nasional. 1994), h. 19.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual maupun kelompok yang diukur dengan standar ketuntasan bahwa peserta didik sudah mengerti dan menguasai materi yang diajarkan. Kemudian hasil belajar adalah kompetensi yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar dinyatakan dengan skor atau angka yang diperoleh dari serangkaian tes hasil belajar.

#### **E. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Dapat dimaklumi bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sukmadinata mengatakan bahwa, “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang bersumber dari dalam atau dari luar diri peserta didik”<sup>24</sup>. Purwanto menyatakan bahwa, “hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan faktor eksternal”<sup>25</sup>. Faktor Internal meliputi faktor fisiologi dan psikologi, sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrument. Sudjana menyatakan bahwa: “dalam proses pendidikan di sekolah, faktor sekolah seperti kurikulum, proses pembelajaran, guru, sarana dan prasarana pendidikan, pelayanan sekolah, pengelolaan kesiswaan, dan iklim sekolah merupakan variabel-variabel yang dominan mempengaruhi terhadap pencapaian prestasi para siswa dalam belajar”<sup>26</sup>.

---

<sup>24</sup> Sukmadinata Syaodih Nana. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2004), h. 81.

<sup>25</sup> Ngalim Purwanto. 2003. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2003), h. 99.

<sup>26</sup> Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algasindo 2002), h. 39.

Berdasarkan uraian tentang faktor-faktor hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seorang siswa, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yakni: faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan. Dari tiga faktor tersebut faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor pendekatan yang terdiri dari metode pembelajaran, strategi pembelajaran dan gaya mengajar.

#### **F. Hubungan Multimedia *Learning* dengan Hasil Belajar**

Tujuan multimedia *learning* adalah selalu *meaningful learning*, artinya meningkatkan pemahaman belajar siswa tentang bagaimana setiap siswa bisa belajar dari kata-kata dan gambar-gambar dan dapat menerima pesan instruksional untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut Mayer, “ ada tiga pesan instruksional multimedia diantaranya adalah : 1) mencerminkan gagasan bahwa pesan-pesan instruksional adalah komunikasi atau presentasi yang melibatkan pengajar dan siswa; 2) meningkatkan pembelajaran (termasuk memahami) dalam diri siswa; 3) pesan disajikan dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar<sup>27</sup>. Berdasarkan penjelasan di atas, dengan adanya multimedia *learning* siswa dapat menggunakan bahasanya sendiri untuk memahami sesuatu yang baru melalui gambar, suara, animasi, kata-kata. Pemahaman yang didapatkan siswa tersebut dapat memicu peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

#### **G. Penelitian yang Relevan**

---

<sup>27</sup> Richard E. Mayer. *Op.Cit*, h 32.

Hasil penelitian relevan yang ada kaitannya dengan multimedia *learning* pembelajaran dan hasil belajar siswa yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yakni Herwin Hamid dalam penelitiannya tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *flash* pada mata pelajaran IPA Fisika materi gerak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII sekolah menengah pertama. menyimpulkan hasil belajar IPA Fisika dengan menggunakan multimedia lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajar dengan konvensional.<sup>28</sup>

Penelitian yang dilakukan peneliti di atas, menemukan bahwa penerapan multimedia lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia, hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil validasi multimedia pembelajaran dari ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran menunjukkan beberapa bagian yang perlu direvisi, setelah proses revisi dilakukan maka dilanjutkan ke uji coba perorangan dengan 3 responden, pada uji coba ini diperoleh rata-rata tingkat pencapaian 92% yang berarti berada pada kualifikasi sangat tinggi (tidak perlu revisi), selanjutnya pada hasil uji coba kelompok kecil dengan 9 responden diperoleh rata-rata tingkat pencapaian 86% yang berada pada kualifikasi tinggi (tidak perlu revisi), kemudian pada uji coba kelompok besar dengan 32 responden diperoleh rata-rata tingkat pencapaian 79% yang juga berada pada kualifikasi tinggi (tidak perlu revisi).

---

<sup>28</sup> Herwin Hamid, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran IPA Fisika Materi Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*, (surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2012).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya tentang multimedia pada mata pelajaran IPA Fisika terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran IPA hal ini terlihat dari cara penerapan multimedia *learning* dan materi pembelajaran.

#### **H. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan multimedia *learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 002 Kuantan Hilir Kabupaten Kuantan Singingi.

#### **I. Indikator Keberhasilan**

Dalam penelitian ini memiliki dua jenis indikator keberhasilan yaitu:

##### **1. Indikator keberhasilan**

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila siswa secara klasikal mencapai 75% dan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 70.

##### **2. Indikator Kinerja Guru**

Dalam penelitian yang akan diteliti ini indikator kinerja guru meliputi beberapa tahapan yaitu :

- a. Guru mengemukakan pembentukan konsep melalui metode yang dipilih seperti metode demonstrasi, pengamatan dan eksperimen.
- b. Guru menginformasikan informasi, gagasan dan menentukan penjelasan yang sesuai.

- c. Guru meluruskan konsep-konsep dengan pengetahuan awal dan pengalaman pembelajaran dengan benar.
- d. Guru melakukan penekanan konsep agar tidak terjadi miskonsepsi dalam pembelajaran
- e. Guru melakukan penilaian setelah proses pembelajaran secara lisan maupun tulisan.

### 3. Indikator Kinerja Siswa

Adapun yang menjadi indikator kinerja siswa adalah:

- a. Siswa mengemukakan pengetahuan awalnya tentang konsep yang akan dibahas.
- b. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan gagasan, serta membuat penjelasan baru dalam memahami materi tersebut.
- c. Siswa membangun pemahaman baru tentang konsep yang sedang dipelajari.
- d. Siswa menggunakan pengetahuan, keterampilan, berbagai informasi dan gagasan.
- e. Siswa mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Subjek dan Objek Penelitian**

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 002 Kuantan Hilir tahun pelajaran 2013-2014 dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang, laki-laki berjumlah 9 orang dan perempuan berjumlah 12 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar Negeri 002 Kuantan Hilir dengan penerapan multimedia *learning*. Variabel yang diselidiki dalam penelitian ini : penerapan multimedia *learning* (variabel X) dan hasil belajar IPA (variabel Y).

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

###### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 002 Kuantan Hilir Kabupaten Kuantan Singingi. Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran IPA.

###### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan ditahun ajaran 2013/2014.

##### **C. Rancangan Penelitian**

Adapun waktu penelitian ini direncanakan pada bulan Januari hingga selesai 2013. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus

dilakukan dalam dua kali pertemuan. Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, maka penelitian ini menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian.<sup>29</sup>

### **1. Perencanaan/Persiapan Tindakan**

Tahap perencanaan atau persiapan tindakan, langkah-langkah yang dilakukan guru adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun silabus dan rencana pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penerapan multimedia *learning*.
- b. Menyiapkan format pengamatan atau lembar observasi terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan aktivitas yang dilakukan siswa.
- c. Meminta kesediaan teman sejawat untuk menjadi observer dalam pelaksanaan pembelajaran.

### **2. Implementasi Tindakan**

Langkah-langkah pembelajaran multimedia *learning* yaitu:

- a. Kegiatan pendahuluan
  - 1) Mengucapkan salam dan berdoa.
  - 2) Guru mengingatkan siswa untuk duduk yang baik ketika akan memulai pelajaran.
  - 3) Guru memberikan apersepsi dan motivasi.
  - 4) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
- b. Kegiatan inti
  - 1) Guru melibatkan siswa dalam tugas spesifik sembari turut serta

---

<sup>29</sup> Suwarsih Madya, *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h.59.



dalam pengajaran.

- 2) Mendorong siswa untuk menggunakan perangkat itu sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka.
- 3) Guru meminta siswa agar membuat presentasi.
- 4) Mendorong siswa untuk menciptakan pengalaman belajar bagi rekan mereka untuk memperluas pembelajaran mereka sendiri.

c. Kegiatan penutup

- 1) Guru menyimpulkan pelajaran
- 2) Guru melakukan penilaian setelah proses pembelajaran secara lisan maupun tulisan.

### **3. Observasi**

Penelitian ini melibatkan observer, tugasnya untuk melihat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, hal ini dilakukan untuk memberi masukan dan pendapat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, sehingga masukan-masukan dari observer dapat dipakai untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya.

### **4. Refleksi**

Hasil yang didapat dalam tahap observasi, dikumpulkan, serta dianalisis. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi guru selama pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari tahap observasi kemudian dikumpulkan dan dianalisis, untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan aktifitas guru, siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar negeri 002

Kuantan Hilir. Apabila dari hasil observasi pada siklus I belum dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, maka dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus berikutnya.

#### **D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Jenis data**

Jenis data yang digunakan yaitu : jenis data kualitatif dan kuantitatif.

- a. Data Kualitatif adalah data yang dinyatakan bukan dalam bentuk angka.<sup>30</sup> Berkaitan dengan aktivitas belajar siswa dan guru selama proses pembelajaran melalui lembar observasi.
- b. Data Kuantitatif adalah data yang berkaitan dengan hitungan yang dapat dilihat skornya secara nyata berupa angka-angka yaitu tentang hasil belajar siswa setelah tindakan pada siklus yang diperoleh melalui hasil tes belajar.

##### **2. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

- a. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk memperoleh data kemampuan berpikir siswa yang terdiri dari beberapa deskriptor yang ada selama pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun.

---

<sup>30</sup> Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, (Pekanbaru : Pustaka Pelajar, 2004), h. 3.

b. Test

Test dilaksanakan setiap akhir siklus, hal ini dimaksudkan untuk mengukur hasil yang diperoleh siswa setelah pemberian tindakan. Test tersebut berbentuk multiple choice agar banyak materi tercakup

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data penelitian sehingga diharapkan semua data yang tidak termasuk dalam observasi dapat dikumpulkan pada penelitian ini.

**E. Teknik Analisis Data**

**1. Aktivitas guru**

Karena indikator pelaksanaan aktivitas guru melalui penerapan multimedia *learning* adalah 5, dengan pengukuran masing-masing 1 sampai 5 (5 untuk sangat sempurna, 4 sempurna, 3 cukup sempurna, 2 kurang sempurna, 1 tidak sempurna, berarti skor maksimal yang diperoleh adalah 25 (5 X 5) dan skor minimal adalah 5 (5 X 1). Adapun pelaksanaan aktivitas guru melalui pembelajaran multimedia adalah sebagai berikut:

- a. Guru melibatkan siswa dalam tugas spesifik dan turut serta dalam pengajaran.
- b. Guru memberi dorongan kepada siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka.
- c. Guru melibatkan siswa untuk membuat presentasi.

- d. Guru memberi dorongan kepada siswa untuk menciptakan pengalaman belajar bagi rekan mereka untuk memperluas pengalaman mereka sendiri.
- e. Guru mengadakan penilaian seperti ujian dan presentasi untuk menilai keberhasilan mereka dalam pembelajaran.

Menentukan 5 klasifikasi tingkat kesempurnaan guru dalam mengajar melalui multimedia pembelajaran dapat dihitung dengan cara:

- a. Menentukan jumlah klasifikasi yang diinginkan, yaitu 5 klasifikasi antara lain sangat sempurna, sempurna, cukup sempurna, kurang sempurna dan tidak sempurna.<sup>31</sup>
- b. Menentukan interval ( I ), yaitu :  $I = 25 - 5 = 4$
- c. Menentukan tabel klasifikasi standar penerapan pembelajaran multimedia.

Sangat sempurna	22 - 25
Sempurna	18 - 21
Cukup sempurna	14 - 17
Kurang sempurna	10 - 13
Tidak sempurna	6 - 9

---

<sup>31</sup> Gimin, *Instrumen dan Pelaporan Hasil dalam Penelitian Tindakan Kelas*, (Pekanbaru: Unri Pers, 2008), h. 10.

## 2. Aktivitas siswa

Pengukuran terhadap instrumen “aktivitas siswa” ini adalah “dilakukan diberi tanda ceklis ( ) Sehingga apabila semua siswa melakukan seperti harapan pada semua komponen, maka skor maksimal sebesar 126 (1 x 6 x 21). Sedangkan semua siswa tidak melakukan seperti harapan pada semua komponen, maka skor minimal sebesar 0 (0 x 6 x 21). Adapun aktivitas belajar siswa yang diamati adalah:

- a. Siswa menjawab pertanyaan guru secara jelas mengenai materi yang dibahas.
- b. Siswa antusias selama proses pembelajaran.
- c. Siswa mendengarkan penjelasan guru secara bersemangat.
- d. Siswa mencatat konsep-konsep yang penting.
- e. Siswa menyimpulkan materi secara benar agar tidak terjadi miskonsepsi pemahaman.
- f. Siswa mengerjakan soal-soal evaluasi.

Menentukan 4 klasifikasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui penerapan multimedia pembelajaran dapat dihitung dengan cara :

- a. Menentukan jumlah klasifikasi yang diinginkan, yaitu 4 klasifikasi antara lain sangat tinggi, tinggi, rendah dan rendah sekali.<sup>32</sup>
- b. Interval ( I ), yaitu : 
$$I = \frac{\text{skor max} - \text{skor min}}{4} = \frac{126 - 0}{4} = 31,5 \text{ (32)}$$

---

<sup>32</sup> *Ibid* h. 10.

- c. Menentukan tabel klasifikasi standar pelaksanaan pembelajaran multimedia yaitu<sup>33</sup> :

Sangat tinggi : 99 - 126

Tinggi : 66 - 98

Rendah : 33 - 65

Sangat rendah : 0 - 32

### 3. Hasil belajar

Adapun rumus untuk mencari hasil akhir belajar siswa dengan rumus.

$$HA = \frac{\text{Skor maksimal}}{\text{Jumlah soal}} \times \text{Jawaban yang benar}$$

Selanjutnya untuk menentukan ketuntasan belajar siswa pada setiap pembelajaran dan seluruh individu dihitung dengan rumus :

$$KBSI = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Dicapai Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan : KBSI = Ketuntasan Belajar Siswa Secara Individu.

Sedangkan untuk mengukur ketuntasan klasikal dengan rumus<sup>34</sup> :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100\%$$

---

<sup>33</sup> Purwanto, *Hasil Evaluasi Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), h. 207.

<sup>34</sup> Depdiknas, *Rambu – Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, (Jakarta : 2004), h. 24.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Setting Penelitian**

##### **1. Profil sekolah**

Pada tahun 1953 berdiri Sekolah Dasar Negeri 002 Kuantan Hilir. Dipimpin oleh Bapak Maliki pada tahun ajaran 1953/1954 dengan jumlah lokal sembilan ruangan yang terletak di Jalan Jendral Sudirman Pasar Usang Baserah. Sekolah Dasar Negeri 002 Kuantan Hilir memiliki luas bangunan 670 m dan luas tanah 2.307,75 m, dan memiliki pagar yang permanen.

##### **2. Visi dan Misi**

Visi Sekolah Dasar Negeri 002 Kuantan Hilir adalah untuk menjadikan SD Negeri 002 Kuantan Hilir sebagai lembaga pendidikan terdepan dan membentuk manusia berkualitas, beriman, bertakwa, berdisiplin serta mencintai 10 K dan berwawasan.

Adapun misi SD Negeri 002 Kuantan Hilir sebagai berikut:

- a. Meningkatkan disiplin kepala sekolah dan guru dalam proses belajar mengajar.
- b. Menciptakan siswa yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa.
- c. Menumbuh kembangkan semangat bersaing untuk meningkatkan mutu dan prestasi.
- d. Menciptakan keunggulan dalam kegiatan ekstrakurikuler.
- e. Melengkapi sarana dan prasarana belajar yang baik.
- f. Mewujudkan kerjasama yang baik antara sekolah dengan guru dan orang tua murid.

### 3. Keadaan Guru

Guru adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Tanpa adanya guru, maka generasi yang dilahirkan dari suatu bangsa akan menjadi generasi yang buruk. Oleh karena itu guru harus benar-benar bertanggung jawab sebagaimana profesinya seorang guru. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel IV. 1**  
**Data Tenaga Pendidik SDN 002 Kuantan Hilir**  
**Tahun 2012/2013**

<b>Tenaga Pendidik/TU</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Keterangan</b>
Tenaga Pendidik (PNS)	10	PNS
Guru bantu daerah	2	GB
Honor komite	6	Honor Komite
Staf tata usaha	1	Honor Komite
Pustakawan	1	Honor Komite
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	

Adapun tugas pokok guru di sekolah adalah:

- a. Menyiapkan perangkat belajar semester, analisis program satuan pembelajaran/pelaksanaan dari kisi-kisi dan perangkat pembelajaran.
- b. Melaksanakan proses pembelajaran.
- c. Melaksanakan administrasi siswa (daftar hadir, daftar kemajuan siswa, mengisi batas pembelajaran).
- d. Melaksanakan bimbingan profesi siswa.
- e. Mengembangkan alat bantu kegiatan pembelajaran.



- f. Mengembangkan bahan ajar sesuai dengan perkembangan IPTEK dengan kebutuhan muatan lokal
- g. Mengembangkan kemampuan profesional guru.
- h. Membantu mengembangkan kegiatan siswa.

#### 4. Kurikulum

Kurikulum pendidikan merupakan acuan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam proses pembelajaran guru senantiasa memperhatikan apa yang termuat dalam kurikulum dan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan pendidikan, dengan adanya KTSP maka proses belajar mengajar akan lebih terarah dengan baik. Sekolah Dasar Negeri 002 Kuantan Hilir berpedoman pada KTSP yang diselenggarakan pada kelas satu sampai pada kelas enam dan menggunakan kurikulum sekolah. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel IV. 2**  
**Kurikulum SDN 002 Kuantan Hilir**

No	Mata Pelajaran	Ket
1	Pendidikan Agama Islam	Kelas 1-6
2	Matematika	kelas 1-6
3	IPS	Kelas 1-6
4	IPA	Kelas 1-6
5	PKN	Kelas 1-6
6	KTK	Kelas 1-6
7	Penjaskes	Kelas 1-6
8	Bahasa Indonesia	Kelas 1-6
9	Bahasa Inggris	Kelas 1-6
10	Arab Melayu	Kelas 3-6

## 5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan komponen pokok yang sangat penting guna menunjang tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan, tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai maka pendidikan tidak akan memberikan hasil yang maksimal, secara garis besar sarana dan prasarana yang ada di sekolah dasar negeri 002 Kuantan Hilir yang dilengkapi fasilitas kelas sebagai berikut:

- a. ± 15 meja dan 25 kursi untuk siswa
- b. 1 meja dan kursi untuk guru
- c. Papan tulis, penghapus dan spidol
- d. Gambar presiden, wakil presiden dan pancasila
- e. Daftar piket, daftar pelajaran dan jam dinding

Secara rinci sarana dan prasarana sekolah dasar negeri 002 kuantan hilir dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel IV. 3**  
**Sarana Pendidikan SDN 002 Kuantan Hilir Tahun 2012/2013**

No	Jenis Sarana	Jumlah
1	Ruang Belajar	11 ruang
2	Ruang Kepala Sekolah	1 ruang
3	Ruang Majelis Guru	1 ruang
4	Ruang Perpustakaan	1 ruang
5	Gudang	1 ruang
6	UKS	1 ruang
7	Posko satpam	1 ruang
8	Lapangan Olahraga	2 lapangan
9	Kantin	3 kantin
10	WC	4 WC

## **J. Hasil Penelitian**

### **1. Sebelum Tindakan**

Setelah menganalisis hasil tes sebelum tindakan di SDN 002 Kuantan Hilir kelas IV pada mata pelajaran IPA, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat jelas pada tabel berikut ini:

**Tabel IV. 4**  
**Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan**

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan
1	S 001	50	Tidak tuntas
2	S 002	60	Tidak tuntas
3	S 003	50	Tidak tuntas
4	S 004	70	Tuntas
5	S 005	70	Tuntas
6	S 006	60	Tidak tuntas
7	S 007	70	Tuntas
8	S 008	70	Tuntas
9	S 009	60	Tidak tuntas
10	S 010	80	Tuntas
11	S 011	80	Tuntas
12	S 012	70	Tuntas
13	S 013	70	Tuntas
14	S 014	60	Tidak tuntas
15	S 015	70	Tuntas
16	S 016	50	Tidak tuntas
17	S 017	50	Tidak tuntas
18	S 018	70	Tuntas
19	S 019	70	Tuntas
20	S 020	80	Tuntas
21	S 021	70	Tuntas
Jumlah		1380	
Rata-rata		65,71	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebelum tindakan rata-rata hasil belajar siswa hanya 65,71 tidak mencapai KKM yang ditetapkan. Maka tergambar bahwa nilai siswa masih rendah, dimana tidak ada seorang siswa memperoleh nilai  $> 85$ , hanya 3 orang siswa yang memiliki nilai 80 atau 14,3% dengan kategori tinggi, kemudian 9 orang yang memiliki nilai 70 atau 42,8% dengan kategori sedang, sedangkan yang memiliki nilai kategori rendah sebesar 8 orang atau 38,1%. Adapun total rata-rata kelas yang diperoleh dari keseluruhan nilai siswa sebesar 65,71.

Melihat kondisi di atas maka perlu ada tindakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, setelah mengamati rendahnya hasil belajar, maka guru mencoba mengatasi keadaan tersebut dengan menggunakan pembelajaran multimedia *learning* pada mata pelajaran IPA yang akan dijabarkan dalam tahapan siklus.

## **2. Pelaksanaan**

### **a. Siklus I**

#### **1) Perencanaan Siklus I**

Siklus I pertemuan pertama pada tanggal 26 Januari 2013, dan pertemuan kedua tanggal 28 Januari 2013. Jadwal penelitian ini sesuai dengan jadwal pembelajaran yang ditetapkan di Sekolah Dasar Negeri 002 Kuantan Hilir, yang mana dalam satu minggu terdapat tiga kali pertemuan yaitu 6 jam mata pelajaran yang berbeda harinya. Pelaksanaan pembelajaran berpedoman pada silabus dan RPP yang telah disiapkan dengan menggunakan pembelajaran multimedia

*learning* dengan menggunakan observasi serta berpedoman pada lembaran observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

## **2) Implementasi Tindakan**

Pertemuan pertama pada tanggal 26 Januari 2013 pertemuan kedua pada tanggal 28 Januari 2013. Pada awal kegiatan ini guru mempersiapkan multimedia yang akan digunakan dalam proses pembelajaran seperti laptop dan infokus, selanjutnya guru mulai menampilkan pembelajaran yang akan dipelajari. Pada multimedia yang akan disajikan ini terdapat materi tentang energi dan beberapa evaluasi. Materi yang dibahas pada siklus I tentang energi dan penggunaannya. Indikator yang harus dicapai pada pertemuan pertama yaitu mengidentifikasi sumber-sumber energi panas dan mendemonstrasikan adanya perpindahan panas. Selanjutnya pada tahap pertama kegiatan ini dimulai oleh guru dengan menanyakan tentang apa yang dikatakan dengan energi? Siapa yang bisa menyebutkan bentuk-bentuk energi? Guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk memberikan jawaban, dengan semangat seluruh siswa menjawab pertanyaan tersebut secara bersama sehingga suasana kelas jadi ribut, kemudian guru menunjuk siswa perempuan bernama Amelia untuk memberikan jawaban, Amelia memberikan jawaban yaitu kemampuan untuk melakukan sesuatu disambung dengan jawaban yang kedua energi panas, energi bunyi, energi listrik. Setelah itu guru menyampaikan

tujuan pembelajaran agar siswa mengetahui bentuk-bentuk energi dan sumbernya.

Pembelajaran dilanjutkan pada tahap kedua, pada tahap ini guru meminta siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran, dengan semangat siswa maju ke depan untuk menggunakan perangkat pembelajaran yang sudah disediakan. Pada tahap ketiga guru membagi siswa menjadi 4 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. Selanjutnya guru mengkondisikan siswa untuk duduk dengan kelompoknya masing-masing. Setelah itu guru membagikan LKS dan memberikan petunjuk mengerjakan LKS. Pada tahap keempat siswa diminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi, secara bergiliran setiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk menyampaikan hasil diskusinya, kemudian kelompok yang lain mendengarkannya. Kemudian dilanjutkan dengan tahap kelima yaitu penilaian atau evaluasi guna mengukur tingkat pemahaman siswa.

Indikator yang harus dicapai pada pertemuan kedua adalah membuat daftar sumber-sumber bunyi yang terdapat di lingkungan sekitar dan menunjukkan bahwa bunyi dapat dipantulkan. Pada tahap pertama guru memulai dengan meminta 3 orang siswa untuk regangkan karet, lalu petiklah. Apakah kamu dapat mendengar bunyi? Kemudian, regangkan karet dalam berbagai ukuran, masing-masing menjadi 10 cm, 15 cm dan 20 cm. Petiklah setiap karet yang berbeda keregangannya. Manakah karet yang menghasilkan bunyi paling tinggi? Kemudian satu

orang siswa laki-laki bernama Muhammad Ganda menjawab yaitu dapat mendengar bunyi dari regangan karet, melanjutkan jawaban kedua yaitu karet yang keregangannya 20 cm. Mendengar jawaban dari Muhammad Ganda tersebut guru memberikan tepuk tangan atas jawaban yang diberikan oleh Muhammad Ganda.

Selanjutnya tahap kedua guru meminta siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran yang telah disediakan kemudian dengan semangat siswa menggunakan perangkat pembelajaran yang telah disediakan. Berikutnya tahap ketiga yaitu guru membagi siswa menjadi 4 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. Selanjutnya guru mengkondisikan siswa untuk duduk dengan kelompoknya masing-masing. Setelah itu guru membagikan LKS dan memberikan petunjuk mengerjakan LKS. Tahap keempat siswa diminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi secara bergiliran setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk menyampaikan hasil diskusinya, kemudian kelompok yang lain mendengarkannya. Kemudian dilanjutkan dengan tahap penilaian atau evaluasi guna mengukur tingkat pemahaman siswa.

### **3) Observasi**

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan pada proses maupun hasil tindakan pembelajaran yang diamati adalah dalam aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas guru gambaran dari pelaksanaan selama proses

pembelajaran mulai dari kegiatan awal, inti, serta kegiatan penutup. Aktivitas guru yang diamati terdiri dari 5 jenis kegiatan, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel IV. 5**  
**Aktivitas Guru Melalui Pembelajaran Multimedia *Learning***  
**pada Siklus I**

No	Aspek yang Diamati	Skor Pertemuan 1	Skor Pertemuan 2	Total Nilai Siklus 1
1	Guru melibatkan siswa dalam tugas spesifik sembari turut serta dalam pengajaran	4	4	4
2	Guru mendorong siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka	4	4	4
3	Guru meminta siswa untuk membuat presentasi	3	4	4
4	Guru mendorong siswa untuk menciptakan pengalaman belajar bagi rekan mereka untuk memperluas pengalaman mereka sendiri	4	4	4
5	Guru mengadakan penilaian seperti ujian dan presentasi untuk menilai keberhasilan mereka dalam pembelajaran	4	4	4
Jumlah		19	20	20

Dari tabel di atas, pada pertemuan I berada pada klasifikasi “sempurna” karena skor 19 berada pada rentang 18-21, pada tindakan II guru masih berada pada klasifikasi “sempurna” guru mendapat nilai 20



berada pada rentang 18-21. Pada aspek guru melibatkan siswa dalam tugas spesifik di pertemuan satu dan dua guru mendapat nilai 4 karena guru melibatkan siswa dalam tugas spesifik sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran tapi hanya kepada sebagian siswa saja . Pada aspek guru memberi dorongan kepada siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran di pertemuan satu dan dua guru mendapat nilai 4 karena guru guru memberi dorongan kepada siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran tapi hanya kepada sebagian siswa saja. Namun, masih terdapat beberapa kelemahan aktivitas guru pada aspek guru melibatkan siswa untuk membuat presentasi mendapatkan nilai 3 karena guru melibatkan siswa untuk membuat presentasi serara berkelompok sesuai dengan materi tapi tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada pertemuan kedua aspek ini mulai meningkat guru mendapatkan nilai 4 karena guru melibatkan siswa untuk membuat presentasi secara berkelompok sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran tidak beserta contoh. Kemudian pada aspek guru memberi dorongan kepada siswa untuk menciptakan pengalaman belajar bagi rekan mereka di pertemuai satu dan dua guru mendapat nilai 4 karena guru memberi dorongan kepada siswa untuk menciptakan pengalaman belajar bagi rekan mereka sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran tidak beserta contoh. Dan terakhir pada aspek guru memberi penilaian/evaluasi di pertemuan satu dan dua guru mendapat nilai 4 karena guru mengadakan penilaian untuk mengetahui

keberhasilan siswa melalui aspek pengetahuan, konsep dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran tapi hanya kepada sebagian siswa saja. Sedangkan aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran Multimedia *Learning* dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel IV.6**  
**Aktivitas Siswa Melalui Pembelajaran Multimedia *Learning***  
**pada Siklus I**

No	Aspek yang diamati	Siklus 1				Total	
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Rata-rata	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Siswa menjawab pertanyaan guru secara jelas mengenai materi yang dibahas	12	57,1%	12	57,1%	12	57,1%
2	Siswa antusias selama proses pembelajaran	17	80,9%	18	85,7%	18	85,7%
3	Siswa mendengarkan penjelasan guru secara bersemangat	11	52,4%	11	52,4%	11	52,4%
4	Siswa mencatat konsep-konsep yang penting	9	42,8%	9	42,8%	9	42,8%
5	Siswa menyimpulkan materi secara benar agar tidak terjadi miskonsepsi pemahaman	9	42,8%	10	47,6%	10	47,6%
6	Siswa mengerjakan soal-soal evaluasi	14	66,7%	15	71,4%	15	71,4%
Jumlah/Rata-rata (%)		72	57,1%	75	59,5	75	59,5%

Dari tabel IV.6 dapat dilihat, pada klasifikasi “tinggi”, karena skor yang diperoleh 72 pada pertemuan satu dan pada pertemuan dua mengalami peningkatan. Hal ini dilihat pada saat langkah awal siswa sudah mulai menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang dibahas, namun masih ada siswa pada kegiatan awal tidak menjawab pertanyaan guru sekitar 9 siswa. Nilai aktivitas siswa pada langkah kedua saat melakukan pengamatan selama pembelajaran pada pertemuan satu 17 siswa dan mengalami peningkatan pada pertemuan dua sebanyak 18 siswa. Pada tahap mendengarkan penjelasan guru dengan semangat pada pertemuan satu sebanyak 11 orang siswa. Pada tahap saat guru meluruskan konsep pembelajaran sekitar 9 orang siswa yang mencatat konsep pembelajaran. Pada tahap menyimpulkan pelajaran di pertemuan I terdapat 9 siswa kemudian pertemuan II meningkat menjadi 10 orang siswa dan tahap evaluasi juga mengalami peningkatan dari sebelumnya.

Observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran melalui pembelajaran multimedia *learning*. Dari observasi yang telah dilakukan pada siklus I, maka dapat dianalisis sebagai berikut:

**Tabel IV.7**  
**Temuan Dilapangan pada Siklus I**

No	Tahapan Kegiatan	Temuan Dilapangan	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Guru melibatkan siswa dalam tugas spesifik sembari turut serta dalam pengajaran	Siswa masih ribut	Suasana kelas kondusif
2	Guru mendorong siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka	Sekitar 25% siswa masih belum bisa menggunakan perangkat pembelajaran	Sekitar 15% siswa yang belum bisa menggunakan perangkat pembelajaran
3	Guru meminta siswa untuk membuat presentasi	Sekitar 20% siswa yang tidak serius mengamati LKS serta bermain dengan teman sebangkunya	10% siswa yang tidak serius mengamati LKS serta bermain dengan teman sebangkunya
4	Guru mendorong siswa untuk menciptakan pengalaman belajar bagi rekan mereka untuk memperluas pengalaman mereka sendiri	Sekitar 15% siswa belum bisa memberi pengalaman belajar bagi rekan mereka	10% siswa belum bisa memberi pengalaman belajar bagi rekan mereka
5	Guru mengadakan penilaian seperti ujian dan presentasi untuk menilai keberhasilan mereka dalam pembelajaran	Sekitar 10% siswa masih ada yang bekerjasama	Sekitar 5% siswa masih ada yang bekerjasama

Pada tahap pertama siswa masih cenderung ribut. Namun pada saat guru sudah memulai tanya jawab mengenai energi, kondisi siswa sudah mulai kondusif. Tahapan kedua sekitar 25% siswa yang belum bisa menggunakan perangkat pembelajaran, tahap ketiga masih ada

siswa yang bermain dengan teman sebangkunya ketika mengamati LKS, tahap keempat masih ada sekitar 15% siswa belum bisa memberi pengalaman belajar bagi rekan mereka, tahapan penilaian masih ada siswa mengerjakan soal secara bersama sekitar 10%, akan tetapi pada pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi 5% siswa yang bekerjasama.

**Tabel IV.8**  
**Hasil Belajar Siswa pada Siklus I**

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan
1	S 001	70	Tuntas
2	S 002	65	Tidak tuntas
3	S 003	60	Tidak tuntas
4	S 004	70	Tuntas
5	S 005	75	Tuntas
6	S 006	65	Tidak tuntas
7	S 007	70	Tuntas
8	S 008	75	Tuntas
9	S 009	60	Tidak tuntas
10	S 010	85	Tuntas
11	S 011	80	Tuntas
12	S 012	70	Tuntas
13	S 013	75	Tuntas
14	S 014	65	Tidak tuntas
15	S 015	70	Tuntas
16	S 016	70	Tuntas
17	S 017	60	Tidak tuntas
18	S 018	70	Tuntas
19	S 019	75	Tuntas
20	S 020	80	Tuntas
21	S 021	70	Tuntas
Jumlah		1480	
Rata-rata		70,5	

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus I hanya 15 siswa atau 71,4% yang mencapai ketuntasan secara individual. sedangkan yang belum mencapai ketuntasan secara individual sebanyak 6 siswa atau 28,6% siswa.

**Tabel IV.9**  
**Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I**

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang tidak tuntas
Siklus I	21	15 (71,4%)	6 (28,6%)

Hal ini berarti ketuntasan belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri 002 kuantan hilir, secara klasikal belum mencapai 75% kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 70. Oleh sebab itu peneliti akan memperbaiki kegagalan yang dialami siswa melalui pembelajaran multimedia *learning* pada siklus berikutnya.

#### **4) Refleksi**

Berdasarkan hasil analisis di atas maka untuk merencanakan tindakan selanjutnya guru harus melakukan perbaikan dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Sebelum melakukan pengamatan guru memberikan aturan-aturan sehingga pada saat melakukan pengamatan tidak ada siswa yang bermain.
- b. Guru harus bisa mengkondisikan siswa dalam pembelajaran.
- c. Guru harus mengadakan variasi dalam memberikan stimulus pembelajaran.

- d. Guru harus mengadakan variasi soal untuk membiasakan siswa dalam mengerjakan soal.

Maka untuk menindak lanjuti kekurangan- kekurangan tersebut, peneliti berinisiatif melaksanakan siklus II dengan menggunakan kembali pembelajaran multimedia *learning* pada pembelajaran tentang energi.

## **b. Siklus II**

### **1) Perencanaan Siklus II**

Siklus II pertemuan 3 dilaksanakan pada tanggal 31 Januari 2013, dan pertemuan 4 pada tanggal 2 Februari 2013. Jadwal penelitian ini sesuai dengan jadwal pembelajaran yang ditetapkan di SDN 002 Kuantan Hilir, yang mana dalam satu minggu terdapat 3 kali pertemuan yaitu 6 jam mata pelajaran yang berbeda harinya. Pelaksanaan pembelajaran berpedoman pada silabus dan RPP yang telah disiapkan dengan menggunakan pembelajaran multimedia *learning* dengan menggunakan observasi serta berpedoman pada lembaran observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### **2) Implementasi Tindakan**

Pertemuan 3 pada tanggal 31 Januari 2013, pertemuan 4 pada tanggal 2 Februari 2013. Pada awal kegiatan ini guru mempersiapkan multimedia yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia yang akan digunakan yaitu laptop dan infokus. Materi pokok pada siklus II adalah energi alternatif, pada multimedia yang

disajikan terdapat materi energi alternatif dan beberapa evaluasi yang nantinya akan dijawab oleh siswa secara bergiliran. Indikator yang dicapai pada pertemuan 3 adalah mencari informasi berbagai sumber energi alternatif. Guru memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan membaca doa.

Pada tahap pertama guru membuka pelajaran dengan memberikan pertanyaan yaitu siapa yang tahu sumber energi alternatif? Sebutkan beberapa contohnya? Pertanyaan diberikan untuk semua siswa, kemudian seorang siswa perempuan yaitu Delia menjawab saya buk, dilanjutkan menjawab pertanyaan kedua sumber energi alternatif yaitu energi gerak air, energi angin, energi matahari dan energi panas bumi. Kemudian guru memberikan pujian secara verbal.

Selanjutnya pada tahap kedua guru memberikan dorongan pada siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka. Pada tahap ketiga guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa. Selanjutnya guru mengkondisikan siswa untuk duduk dengan kelompoknya masing-masing. Setelah itu, guru memberikan LKS dan memberikan petunjuk mengerjakan LKS.

Pada tahap keempat guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk maju kedepan menyampaikan hasil diskusi sedangkan kelompok yang lain mendengarkan serta membahasnya secara bersama-sama.



Dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.

Indikator yang dicapai pada pertemuan keempat, yaitu memberi contoh benda-benda yang menggunakan sumber energi alternatif. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan salam pembuka kemudian mengabsen siswa dan membaca doa. Pada tahap pertama, guru memulai pelajaran dengan menanyakan apa manfaat energi panas matahari bagi petani? Pertanyaan diberikan untuk semua yang bisa menjawabnya, satu orang siswa laki-laki bernama Yoga Prasetyo menjawab manfaat energi panas matahari bagi petani adalah untuk mengeringkan padi hasil panennya. Kemudian guru memberikan tepuk tangan. Pada tahap kedua guru memberikan dorongan pada siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka.

Kemudian pada tahap ketiga guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa. Selanjutnya guru mengkondisikan siswa untuk duduk dengan kelompoknya masing-masing. Setelah itu, guru memberikan LKS dan memberikan petunjuk mengerjakan LKS.

Selanjutnya pada tahap keempat guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk maju kedepan menyampaikan hasil diskusi sedangkan kelompok yang lain mendengarkan serta membahasnya secara bersama. Dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.

### 3) Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan pada proses maupun hasil tindakan pembelajaran yang diamati adalah dalam aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas guru gambaran dari pelaksanaan selama proses pembelajaran mulai dari kegiatan awal, inti, serta kegiatan penutup. Aktivitas guru yang diamati terdiri dari 5 jenis kegiatan, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel IV. 10**  
**Aktivitas Guru Melalui Pembelajaran Multimedia *Learning***  
**pada Siklus II**

No	Aspek yang Diamati	Skor Pertemuan 3	Skor Pertemuan 4	Total Nilai Siklus 2
1	Guru melibatkan siswa dalam tugas spesifik sembari turut serta dalam pengajaran	4	5	5
2	Guru mendorong siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka	5	5	5
3	Guru meminta siswa untuk membuat presentasi	4	4	4
4	Guru mendorong siswa untuk menciptakan pengalaman belajar bagi rekan mereka untuk memperluas pengalaman mereka sendiri	4	4	4
5	Guru mengadakan penilaian seperti ujian dan presentasi untuk menilai keberhasilan mereka dalam pembelajaran	4	5	5
Jumlah		21	23	23

Dari tabel di atas, pada tindakan II berada pada klasifikasi “sangat sempurna”, karena skor gabungan pertemuan I dan pertemuan II sebesar 23 atau berada pada rentang 22-25, pada pertemuan ketiga di kegiatan awal guru melibatkan siswa dalam tugas spesifik sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran tapi hanya pada sebagian siswa saja guru mendapatkan nilai 4 dan pada pertemuan empat mendapatkan nilai 5 karena guru melibatkan siswa dalam tugas spesifik sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran hal ini terjadinya peningkatan dari sebelumnya. Selanjutnya pada tahap guru memberi dorongan pada siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran. Nilai yang diperoleh pada pertemuan tiga yaitu 4 karena guru memberi dorongan kepada siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran hanya kepada sebagian siswa saja dan pertemuan keempat guru mendapat nilai 5 karena guru memberi dorongan kepada siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Pada tahap guru melibatkan siswa untuk membuat presentasi di pertemuan tiga dan empat guru mendapat nilai 4 karena guru melibatkan siswa untuk membuat persentasi secara berkelompok sesuai dengan materi

dan tujuan pembelajaran tidak beserta contoh. Berikutnya pada tahap guru memberi dorongan kepada siswa untuk menciptakan pengalaman belajar bagi rekan mereka guru di pertemuan tiga dan empat guru mendapat nilai 4 karena guru memberi dorongan kepada siswa untuk menciptakan pengalaman belajar bagi rekan mereka sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran tidak beserta contoh. Selanjutnya pada tahap guru mengadakan penilaian di pertemuan tiga guru mendapat nilai 4 karena guru mengadakan penilaian untuk mengetahui keberhasilan siswa melalui aspek pengetahuan, konsep dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran tapi hanya kepada sebagian siswa saja. pada pertemuan empat guru mendapat nilai 5 karena guru mengadakan penilaian untuk mengetahui keberhasilan siswa melalui aspek pengetahuan, konsep dan tujuan pembelajaran. hal ini mengalami peningkatan dari sebelumnya.

Sedangkan aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran multimedia Learning ini sebagai berikut:

**Tabel IV. 11**  
**Aktivitas Siswa Melalui Pembelajaran Multimedia *Learning* pada Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Siklus II				Total	
		Pertemuan 3		Pertemuan 4		Rata-rata	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Siswa menjawab pertanyaan guru secara jelas mengenai materi yang dibahas	13	61,9%	13	61,9%	13	61,9%
2	Siswa antusias selama proses pembelajaran	19	90,5%	20	95,2%	20	95,2%
3	Siswa mendengarkan penjelasan guru secara bersemangat	16	76,2%	17	80,9%	17	80,9%
4	Siswa mencatat konsep-konsep yang penting	9	42,8%	9	42,8%	9	42,8%
5	Siswa menyimpulkan materi secara benar agar tidak terjadi miskonsepsi pemahaman	10	47,6%	11	52,4%	11	52,4%
6	Siswa mengerjakan soal-soal evaluasi	16	76,2%	17	80,9%	17	80,9%
Jumlah/Rata-rata (%)		83	65,9%	87	69,0%	87	69,0%

Berdasarkan data pada tabel IV. 11 diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus II secara klasikal atau hasil gabungan dari pertemuan tiga dan pertemuan empat memperoleh skor 87 dengan persentase 69,0%.

Berdasarkan skor, maka aktivitas siswa berada pada rentang 60-89 tergolong kriteria tinggi. Pada aspek menjawab pertanyaan guru secara

kelas dipertemuan tiga terdapat 13 atau 61,9% siswa yang menjawab dan pada pertemuan empat tidak mengalami peningkatan masih 13 atau 61,9% siswa yang menjawab pertanyaan guru. Siswa ikut serta dalam proses pembelajaran pada pertemuan tiga terdapat 19 atau 90,5% siswa dan pada pertemuan empat terdapat 20 atau 95,2% siswa. Hal ini mengalami peningkatan dari sebelumnya. Pada aspek mendengarkan penjelasan guru pada pertemuan tiga terdapat 16 atau 76,2% siswa dan dipertemuan empat terdapat 17 atau 80,9% siswa hal ini mengalami peningkatan dari sebelumnya. Aspek mencatat konsep pada pertemuan tiga terdapat 9 atau 42,8% siswa dan dipertemuan empat terdapat 9 atau 42,8% siswa ini tidak terjadi peningkatan. Pada saat menyimpulkan materi di pertemuan tiga terdapat 10 atau 47,6% siswa dan dipertemuan empat mengalami peningkatan menjadi 11 atau 52,4% siswa. Selanjutnya pada aspek evaluasi dipertemuan tiga terdapat 16 atau 76,2% siswa dan dipertemuan empat 17 atau 80,9% siswa hal ini terjadi peningkatan dari sebelumnya.

**Tabel IV.12**  
**Temuan di Lapangan pada Siklus II**

No	Tahapan Kegiatan	Temuan Dilapangan	
		Pertemuan 3	Pertemuan 4
1	Guru melibatkan siswa dalam tugas spesifik sembari turut serta dalam pengajaran	-	-
2	Guru mendorong siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka	-	-
3	Guru meminta siswa untuk membuat presentasi	Suasana masih ribut ketika perwakilan kelompok maju kedepan	Suasana sudah mulai kondusif
4	Guru mendorong siswa untuk menciptakan pengalaman belajar bagi rekan mereka untuk memperluas pengalaman mereka sendiri	Masih ada siswa yang bingung ketika diminta untuk memberi pengalaman belajar bagi rekannya	-
5	Guru mengadakan penilaian seperti ujian dan presentasi untuk menilai keberhasilan mereka dalam pembelajaran	Masih ada siswa yang bekerjasama menjawab soal	-

Berdasarkan tabel IV.12 diatas dapat diketahui bahwa pada siklus II mengalami peningkatan ssebagaimana yang diharapkan. Namun, masih ada dijumpai temuan di lapangan diantaranya pada saat siswa berdiskusi masih ada siswa yang ribut ketika perwakilan kelompok maju kedepan untuk menyampaikan haasil diskusinya. Kemudian masih ada

siswa yang bingung pada saat guru meminta untuk memberi pengalaman belajar bagi rekannya. Selanjutnya masih ada siswa yang bekerjasama menjawab soal pada saat penilaian.

**Tabel IV. 13**

**Hasil Belajar Siswa pada Siklus II**

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan
1	S 001	75	Tuntas
2	S 002	70	Tuntas
3	S 003	65	Tidak Tuntas
4	S 004	75	Tuntas
5	S 005	80	Tuntas
6	S 006	75	Tuntas
7	S 007	75	Tuntas
8	S 008	80	Tuntas
9	S 009	65	Tidak Tuntas
10	S 010	90	Tuntas
11	S 011	90	Tuntas
12	S 012	75	Tuntas
13	S 013	80	Tuntas
14	S 014	65	Tidak Tuntas
15	S 015	75	Tuntas
16	S 016	70	Tuntas
17	S 017	80	Tuntas
18	S 018	75	Tuntas
19	S 019	80	Tuntas
20	S 020	95	Tuntas
21	S 021	70	Tuntas
Jumlah		1610	
Rata-rata		76,66	

Dari tabel IV.13 di atas, diketahui nilai rata-rata keseluruhan perolehan nilai siswa dalam usaha peningkatan hasil belajar dengan penerapan multimedia *learning* mencapai rata-rata 76,66 dengan



kategori tinggi. Hasil tersebut jika dibandingkan dengan siklus I maka rata-rata yang diperoleh siswa hanya mengalami peningkatan yaitu dari 70,5 menjadi 76,66. Selanjutnya setelah dilakukan tes hasil belajar dapat diketahui bahwa siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70 hanya 3 siswa, sedangkan sisanya 18 siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sebesar 75% untuk itu peneliti tidak melakukan siklus berikutnya, karena hasil belajar siswa sudah meningkat. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel IV. 14**  
**Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus II**

Tes	Jumlah Siswa	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang tidak tuntas
Siklus II	21	18 (85,7%)	3 (14,3%)

Hal ini berarti ketuntasan belajar siswa kelas IV SDN 002 Kuantan Hilir, secara klasikal mencapai 75% dengan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 70.

#### **4) Refleksi**

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong sedang dengan rata-rata persentase 71,4% atau masih terdapat 6 orang siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Artinya keberhasilan siswa belum mencapai 75%. Setelah diperbaiki pada siklus II, aktivitas guru dan siswa mengalami

peningkatan. Aktivitas guru meningkat 20 pada siklus I meningkat menjadi 23 pada siklus II, dengan kriteria “sangat sempurna” karena berada pada rentang 22-25. Sedangkan aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari skor 75 atau 59,5% pada siklus I meningkat menjadi skor 87 atau 69,0% pada siklus II dengan kategori “tinggi”.

Meningkat aktivitas guru dan aktivitas siswa, sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebagaimana diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus I hanya memperoleh nilai 71,4% atau masih terdapat 6 orang siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Artinya keberhasilan siswa belum mencapai 75%. Sedangkan pada siklus II meningkat dengan memperoleh nilai 85,7% atau 3 orang siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan artinya keberhasilan siswa telah melebihi 75%. Untuk itu tidak perlu dilakukan siklus berikutnya, karena sudah jelas hasil belajar siswa yang diperoleh.

## **C. Pembahasan**

### **1. Aktivitas Guru**

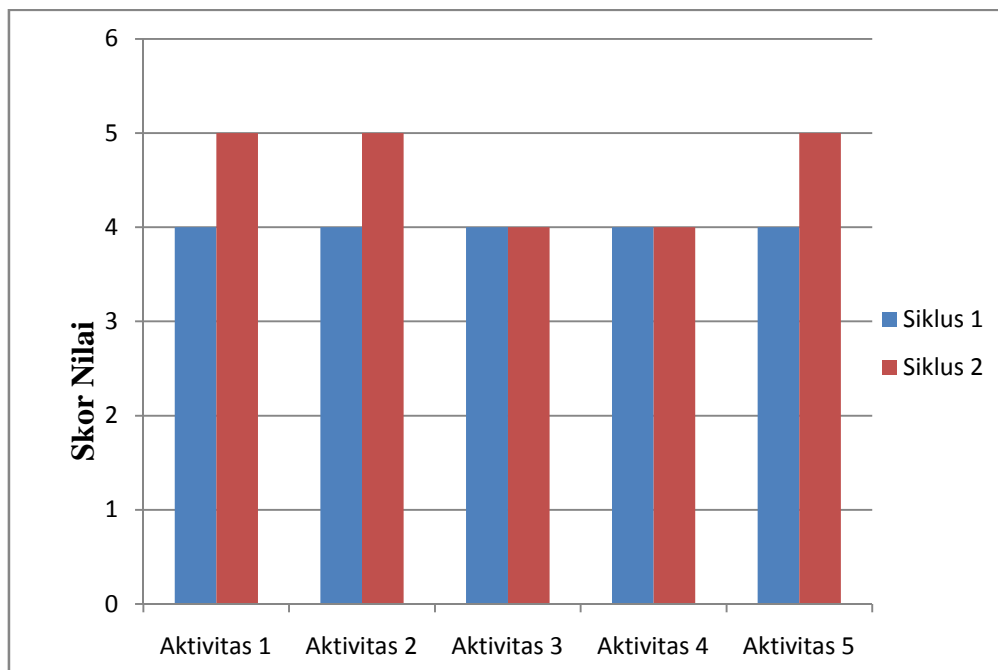
Dari hasil observasi pada siklus I yang menunjukkan bahwa tingkat aktivitas guru melalui pembelajaran multimedia *learning* pada siklus I hanya mencapai skor 20 berada pada interval 18 – 21 dengan kriteria sempurna. Sedangkan pengamatan aktivitas guru pada siklus II terjadi peningkatan dengan mencapai skor 23 berada pada interval 22 – 25

dengan kriteria sangat sempurna, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel IV. 15**  
**Rekapitulasi Aktivitas Guru melalui Pembelajaran Multimedia**  
*Learning* pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
1	Guru melibatkan siswa dalam tugas spesifik sembari turut serta dalam pengajaran	4	5
2	Guru mendorong siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka	4	5
3	Guru meminta siswa untuk membuat presentasi	4	4
4	Guru mendorong siswa untuk menciptakan pengalaman belajar bagi rekan mereka untuk memperluas pengalaman mereka sendiri	4	4
5	Guru mengadakan penilaian seperti ujian dan presentasi untuk menilai keberhasilan mereka dalam pembelajaran	4	5
Jumlah		20	23

Peningkatan aktivitas guru melalui pembelajaran multimedia *learning* pada proses pembelajaran juga dapat dilihat pada gambar histogram sebagai berikut



Gambar 1 : Grafik perbandingan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II tahun 2013.

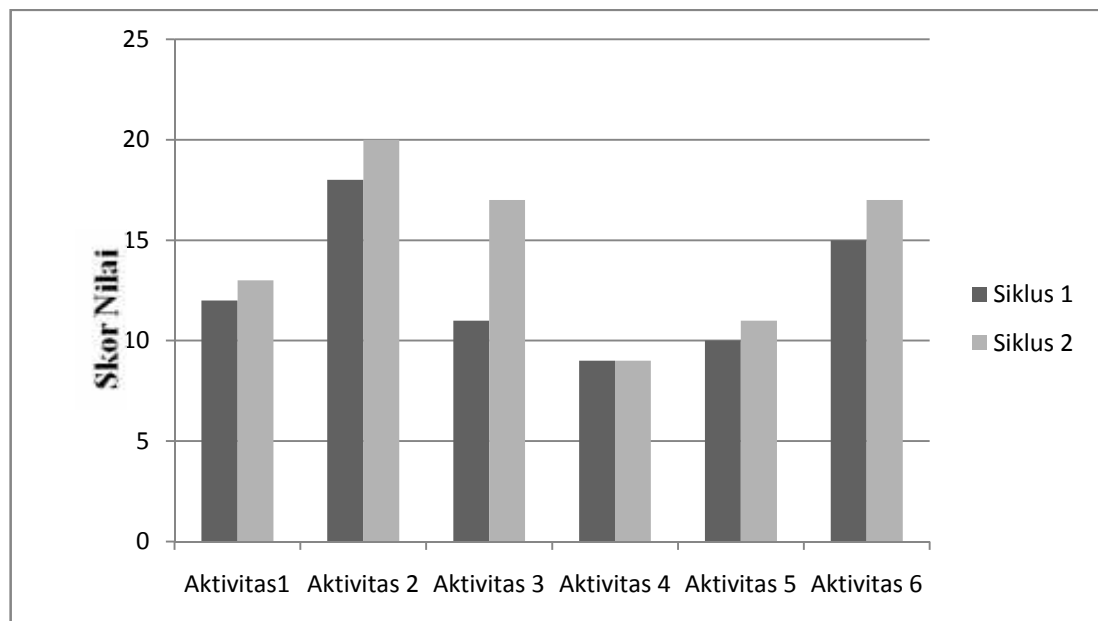
## 2. Aktivitas siswa

Dari hasil observasi pada siklus I yang menunjukkan bahwa tingkat aktivitas siswa melalui pembelajaran multimedia *learning* pada siklus I mencapai skor 75 berada pada interval 60 – 89 dengan kategori “tinggi”. Sedangkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II meningkat dengan skor 87 berada pada interval 60 – 89 dengan kategori tinggi. Lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel IV.16**  
**Rekapitulasi Aktivitas Siswa melalui**  
**Pembelajaran Multimedia Learning pada Siklus I dan Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Siklus I		Siklus II		Total	
						Rata-rata	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Siswa menjawab pertanyaan guru secara jelas mengenai materi yang dibahas	13	61,9 %	13	61,9%	13	61,9%
2	Siswa antusias selama proses pembelajaran	19	90,5 %	20	95,2%	20	95,2%
3	Siswa mendengarkan penjelasan guru secara bersemangat	16	76,2 %	17	80,9%	17	80,9%
4	Siswa mencatat konsep-konsep yang penting	9	42,8 %	9	42,8%	9	42,8%
5	Siswa menyimpulkan materi secara benar agar tidak terjadi miskonsepsi pemahaman	10	47,6 %	11	52,4%	11	52,4%
6	Siswa mengerjakan soal-soal evaluasi	16	76,2 %	17	80,9%	17	80,9%
Jumlah/Rata-rata (%)		83	65,9 %	87	69,0%	87	69,0%

Peningkatan aktivitas siswa melalui model pembelajaran multimedia *learning* pada proses pembelajaran juga dapat dilihat pada gambar histogram sebagai berikut:



Gambar 2 : Grafik perbandingan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II tahun 2013

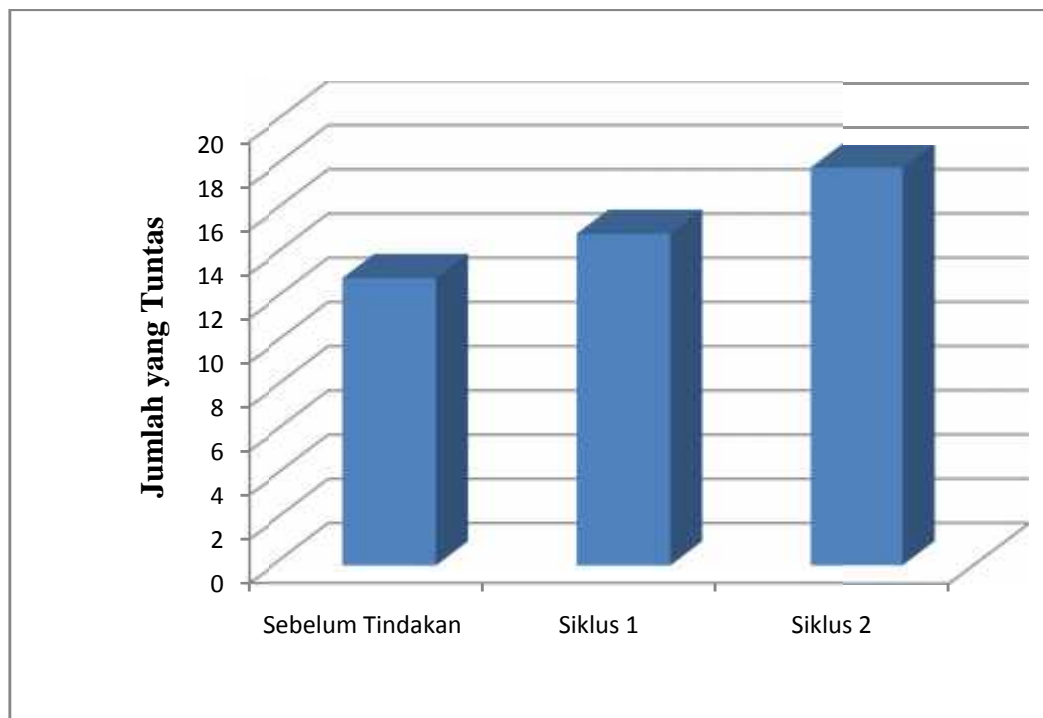
### 3. Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar siswa sebelum tindakan, sesudah tindakan siklus I dan siklus II, untuk lebih jelas dapat dilihat tabel sebagai berikut:

**Tabel IV.17**  
**Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa**

Tes	Jumlah siswa	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang tidak tuntas
Sebelum tindakan	21	13 (61,9%)	8 (38%)
Siklus I	21	15 (71,4%)	6 (28,6%)
Siklus II	21	18 (85,7%)	3 (14,3%)

Berdasarkan tabel IV.17 dapat dilihat hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya, untuk lebih jelas dapat dilihat histogram sebagai berikut:



Gambar 3 : Grafik perbandingan hasil belajar pada siklus I dan siklus II tahun 2013

Berdasarkan rekapitulasi hasil belajar sebelum tindakan sebesar 13 orang atau 61,9% siswa yang tuntas, sedangkan pada siklus I dapat disimpulkan bahwa hasil belajar meningkat sebesar 15 orang siswa atau 71,4% pada siklus II meningkat sebesar 18 orang siswa atau 85,7% melalui pembelajaran multimedia *learning* yang diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran multimedia *learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran IPA. Proses belajar mengalami peningkatan baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa melalui tahapan guru melibatkan siswa dalam tugas spesifik, guru mendorong siswa untuk menggunakan perangkat pembelajaran, guru meminta siswa untuk membuat presentasi, guru mendorong siswa untuk menciptakan pengalaman belajar bagi rekan mereka dan guru mengadakan penilaian. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam mengajukan pertanyaan, semangat siswa dalam penggunaan perangkat pembelajaran, bekerjasama, memberi pendapat dan menghargai pendapat teman yang lain dalam mengikuti pembelajaran.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa melalui penerapan multimedia *learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 002 Kuantan Hilir Kabupaten Kuantan Singingi. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa sebelum tindakan sebesar 61,9% atau 8 orang siswa yang tuntas, pada siklus I aktivitas guru meningkat dengan skor 20 (sempurna), aktivitas siswa dengan skor 75 (tinggi) dan hasil belajar siswa dengan rata-rata 70,5. Selanjutnya pada siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan dengan skor 23 (sangat sempurna), aktivitas siswa sebesar 87 (tinggi) dan hasil belajar siswa dengan rata-rata 76,66 keadaan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA dikatakan meningkat melalui pembelajaran multimedia *learning*.

#### **B. Rekomendasi**

Berdasarkan temuan-temuan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis memberikan saran yaitu:

1. Diharapkan pembelajaran multimedia *learning* dapat diterapkan dalam bidang studi lainnya.
2. Sebaiknya setiap masing-masing siswa memiliki multimedia sendiri.
3. Sebaiknya guru lebih mengembangkan keterampilannya dalam penggunaan multimedia untuk menarik rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief Sadiman. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Depdiknas. 2004. *Rambu – Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*. Jakarta.
- Gimin. 2008. *Instrumen dan Pelaporan Hasil dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru: Unri Pers.
- Hartono. 2004. *Statistik untuk Penelitian*, Pekanbaru Riau: Zanafra
- Herwin Hamid. 2012 *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran IPA Fisika Materi Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Press.
- Luluk Khotimah. 2009. *Pendidikan dan Peradaban Bangsa*. [online]. Tersedia di. [www.luluk-khotimah.blogspot.com](http://www.luluk-khotimah.blogspot.com) diakses tanggal 22 Mei 2012.
- Nana Sudjana dan Ahamad Rivai. 2001. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana. 2004. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2004. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Jakarta. Remaja Rosdakarya
- Ngalim Purwanto. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Niken Ariani dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya
- Oemar Hamalik. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Richard E. Mayer. 2009. *Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan Aplikasi* Surabaya: Its Press
- Sharon E. Smaldino,dkk. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta : Kencana

- Slameto. 1987. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwarsih Madya. 2007. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful Bahri Djamarah. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Syaiful Sagala. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.